

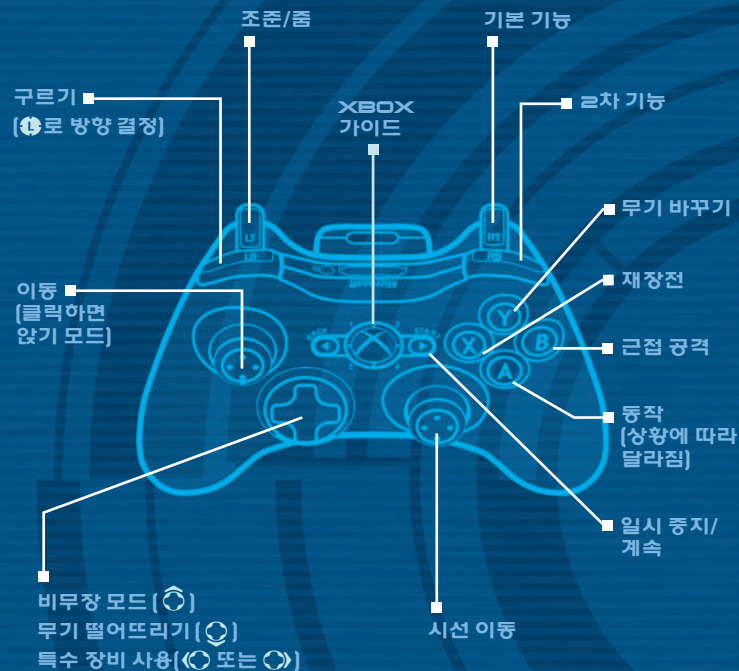


최첨단 전투를 위한 가이드

2020년판



준비, 액션!



⚠ 중요

게임을 시작하기 전에 Xbox 360 제품 설명서와 기타 설명서에 명시된 주요 안전 정보와 건강을 위한 주의 사항을 읽으십시오. 나중에 참조하려면 모든 설명서를 잘 보관하십시오. 설명서를 분실한 경우 설명서 뒷면에 명시된 고객 지원 센터로 문의하거나 www.xbox.com/support를 방문하십시오.

안전을 위한 주의 사항

광과민성 반응에 대하여

극소수의 사람들은 비디오 게임 등에서 볼 수 있는 번쩍이는 빛이나 무늬 같은 시각적 이미지에 노출될 경우 발작을 일으킬 수 있습니다. 발작 증세나 간질 병력이 없던 사람도 비디오 게임을 하는 동안 알 수 없는 원인으로 이러한 “광과민성 간질 발작”을 일으킬 수 있습니다.

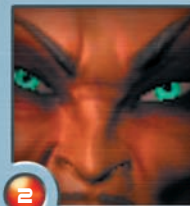
광과민성 간질 발작은 현기증, 환각, 눈이나 얼굴의 경련, 팔이나 다리의 경련이나 떨림, 방향 감각 상실, 정신 착란, 일시적인 의식 상실 등과 같은 여러 가지 증상으로 나타날 수 있습니다. 발작으로 인한 의식 상실이나 경련으로 쓰러지거나 가까운 물체에 부딪혀서 다칠 수도 있습니다.

이런 증상 중 한 가지라도 경험하게 되면 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오. 어린이와 청소년은 어른에 비해 이러한 발작을 일으키기 쉬우므로 부모님께서 자녀가 이러한 증상을 보이지 않나 살펴보고 자녀에게 위와 같은 증상이 나타난 적이 있는지 확인하셔야 합니다.

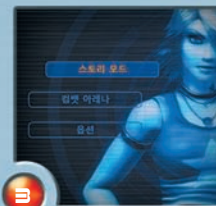
다음의 예방 조치를 취하면 광과민성 간질 발작의 위험을 줄일 수 있습니다.

- TV나 모니터를 너무 가까이 보지 마십시오.
- 작은 화면의 TV를 사용하십시오.
- 조명이 밝은 곳에서 게임을 하십시오.
- 피곤할 때는 게임을 하지 마십시오.

본인은 물론 친척 중에서 발작 또는 간질 병력이 있는 사람이 있다면 게임을 하기 전에 의사와 상의하십시오.



2



5



8



10



12



16



23



24



28

- 장리 회장의 메시지
- 시작
- 스토리 모드
- 무기고 및 무기 슬롯
- 화면 구성
- 게임 컨트롤
- 등장 인물
- 전술
- 무기 및 전투 장비

- 차량
- 컴뱃 아레나
- 퀵 매치 & 조건 매치
- 데스매치
- 다크울스
- 설정 변경
- 제작진
- 보장
- 고객 지원 서비스

데이터다인의 세계로 여러분을 환영합니다!

본사가 자신 있게 내놓은 전설적인 데스매치 소프트웨어의 최첨단 홈 버전을 선택하신 고객님의 탁월한 안목에 감사드립니다. 저희 데이터다인 외에도 여러 회사들이 이 분야에 뛰어들었지만, 데스매치가 보유한 시장점유율이나 인기를 결코 따라잡지 못하고 있습니다. 데이터다인이야말로 고객 한 분 한 분의 개성에 맞추어진 소프트웨어를 보급할 수 있는 유일한 회사입니다.

이번에 저희 데이터다인에서는 전세계 최고의 데스매치 플레이어들이 체력, 정신력, 민첩성을 다투는 경기에 고객님의 직접 참여할 수 있는 독창적인 기술을 개발했습니다. 이제 여러분도 수백만 명이 지켜보는 가운데 전세계의 플레이어들과 함께 숨막히는 스릴과 승리의 영광을 맛 볼 수 있게 되었습니다.

머지않아 데이터다인의 데스매치를 빛낸 영광스러운 승자 목록에 귀하의 이름도 포함될 것을 확신합니다. 고객님의 앞으로 더욱 넓은 안목과 높은 야망을 지니시게 되기를 희망합니다.

데이터다인을 선택해 주셔서 감사드립니다.



- 데이터다인 CEO 장리

게임 시작

게임을 처음 시작하면 프로필을 만들어야 합니다. 프로필에는 게임 진행 상황과 게임 통계, 설정, 완료한 도전 과제 등이 기록됩니다. 진행 상황은 각 레벨을 마칠 때와 새로운 설정이 나오거나 설정이 변경될 때마다 프로필에 자동 저장됩니다.

프로필은 한 번만 만들면 다시 만들 필요가 없으며 게임을 플레이할 때마다 자동으로 불러옵니다.

메인 메뉴

다음은 메인 메뉴에서 선택할 수 있는 옵션입니다.

- ① 스토리 모드
싱글 플레이 또는 협동 플레이 모드로 스토리가 있는 작전을 수행합니다.
- ② 콧잇 이레나
화면 분할, 시스템 연결, 혹은 Xbox Live™를 통해 멀티 플레이어 게임을 즐깁니다. 자세한 내용은 콧잇 이레나 섹션을 참조하십시오.
- ③ 옵션
컨트롤러 설정을 조절하거나 기본 멀티플레이 캐릭터를 변경하고 오디오/비디오 옵션을 조정합니다.



스토리 모드

싱글 플레이 모드에서는 혼자, 협동 플레이 모드에서는 친구와 더불어 작전을 수행할 수 있습니다. 순위표 옵션은 Xbox Live를 통해서 스토리 모드에서의 성적을 전세계 온라인상의 다른 플레이어와 비교해 볼 수 있도록 합니다.

싱글 플레이 시작

메인 메뉴에서 스토리 모드를 선택한 다음 싱글 플레이를 선택합니다. 작전 선택 메뉴가 표시되면 원하는 작전 및 난이도를 선택합니다. 단, 이전 작전과 같거나 낮은 난이도만 선택할 수 있습니다. 또한, 새로 시작하는 플레이어는 데이터 큐어 작전에서 시작해야 합니다.

작전 브리핑을 확인하거나 **A**를 눌러 건너뛴 후 작전 요약 화면으로 진행합니다.

여기에서 바로 작전을 시작하거나 무기고에서 무기와 특수 장비를 조정하여 전투 준비를 할 수도 있습니다.

협동 플레이 시작

메인 메뉴에서 스토리 모드를 선택한 다음 협동 플레이를 선택합니다.

다음 메뉴에서 로컬(하나의 Xbox 360™ 본체에서 화면 분할)이나 시스템 연결(LAN 연결 사용)을 선택하면 작전 선택 화면으로 이동하게 되고, 다음은 싱글 플레이 시작에서 설명한 것과 동일합니다. 게임을 먼저 시작한 플레이어가 레벨과 난이도를 선택하게 됩니다.

Xbox Live를 선택하면 Xbox Live 온라인 멀티 플레이 기능을 사용하여 적절한 협동 플레이어를 찾아 게임을 즐길 수 있습니다.

무기고 및 무기 슬롯

무기고는 작전을 시작하기 전에만 들어갈 수 있습니다. 기본 장착 무기는 P9P입니다. 그러나 이전 작전에서 가져온 무기를 선택할 수도 있습니다.

무기를 장착하는 슬롯은 네 개지만 무기를 네 가지 지닐 수 있다는 의미는 아닙니다. 예를 들어 피스톨 종류는 슬롯을 하나만 차지하지만, 스나이퍼 라이플과 로켓 발사기는 덩치가 크기 때문에 슬롯 세 개를 차지합니다. 이는 스토리 모드와 컴뱃 아레나에 동일하게 적용됩니다.

1 슬롯

P9P | 매그샷 | 매그넘 | 사이코스틱 권 | 바이블레이드
펠런 | 호크 부메랑 | 수류탄 | 섬광탄 | 다기능 지력

2 슬롯

CMP 150 | 컴뱃 실드 | FAC-16
UGL 리버레이터 | 랩톱 권 | RCP-90 | KSI-74
DEF-12 샷권 | 슈퍼 드래곤 | DW-P5

3 슬롯

M60 | 플라즈마 라이플
쇼크웨이브 | 자칼
로켓 발사기

1

2

3

4

작전마다 특수 장비 하나씩을 소지할 수 있으며, 특수 장비는 무기고에서 변경합니다. 각 특수 장비는 스토리를 이어가는 데 중요한 역할을 하며 사용 방법이 서로 다릅니다. 특수 장비에 따라 게임의 진행이나 옵션이 달라질 수 있습니다.

작전을 수행하는 도중에 습득한 방탄복은 무기 슬롯을 차지하지 않습니다. 방탄복을 착용하면 체력 막대에 흰 테두리가 생기며, 적의 공격에서 받는 데미지가 감소합니다. 단 방탄복을 뚫을 수 있는 총알은 예외입니다. 스토리 모드에서 방탄복을 착용하고 등장하는 적은 방탄복으로 보호된 부위에 한해서 더 많은 충격을 견딜 수 있습니다. 컴뱃 아레나에서는 부위에 관계 없이 모든 방탄복의 방어력이 전신의 방어력으로 통합되어 작용합니다.

화면 구성

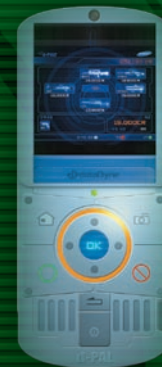
- 체력 막대** 데미지를 입으면 줄어듭니다. 높은 곳에서 떨어지거나 유독 가스, 불 또는 일부 근접 전투에서의 부상으로 인한 쇼크 데미지는 시간이 지나면 회복됩니다. 체력 막대의 흰 테두리는 방탄복을 나타냅니다.
- 탄약 표시기** 현재 장비한 무기의 탄약 수를 지금 탄창에 남은 탄약 수와 총 탄약 수로 구분하여 보여줍니다. 전투 중에 탄약이 떨어지는 상황을 피하려면 미리, 그리고 자주 재장전을 하십시오.
- 무기 바꾸기** 인벤토리에서 무기를 바꿀 때, 그리고 빈 슬롯이 충분히 남아 있지 않은 상황에서 새로운 무기를 습득할 때 나타납니다. 이 경우 습득하려는 무기 및 버려야 하는 무기가 같이 표시됩니다.
- 동작 안내** 상황에 맞는 특정 동작이 필요한 경우 나타납니다. 놀려야 할 단주는 항상 같지만 각 동작은 문 열기, 시다리 오르기, 엄폐하기 등 상황에 따라 달라집니다.

레이더

컴뱃 아레나에서만 볼 수 있지만, 싱글 플레이어 모드에서도 레이더가 내장된 무기를 장비할 경우 나타납니다. 초록색 점은 아군을, 빨간색 점은 적을 의미합니다. (적이 소울기가 없는 무기를 사용한 경우에만 보입니다.) 삼각형 점은 플레이어의 현재 위치보다 높거나 낮은 곳에 있는 적을 나타냅니다.



손 안의 영리한 개인 비서



매일 숨가쁘게 돌아가는 일상을 옆에서 도와주고 생활 자체를 체계적으로 관리해줄 디지털 도우미가 있으면 얼마나 좋을까요? 지금도 엇비슷한 장비들이 저마다 앞선 기능을 홍보하고 있지만 모두가 원하던 완벽한 장비를 d-PAL이 선보입니다! d-PAL은 한 사람이 평생 써도 전혀 부족함이 없는 넉넉한 저장 공간을 자랑하며 당신이 멕시코의 밀림에 있던 어머니와 점심을 먹든 비디오 접속이 끊어지지 않습니다. 5밀리미터 두께의 카드 크기로 휴대도 간편합니다. 이제 당신의 삶이 달라집니다.

- 고해상도 플라즈마플렉스 화면
- 광각 신경링크 보안 시스템*
- hiPad 액세스 또는 음성 인식 명령으로 작동하는 PIMcom 2017 운영 체제
- 로우드롭 화상 시스템으로 전세계 어디에서나 통신 가능**
- 중앙 업로드가 가능한 3 테라바이트의 저장 메모리
- 온라인 디지털 도움말 제공

*가까운 데이터타인 시설에서 간단한 외과 수술을 받으시면 됩니다.
**음성형 바니링크 헤드셋이 필요합니다.



기본 설정입니다. 메인 메뉴에서 옵션을 선택하여 변경할 수 있습니다.

LT 조준/줌

LB 구르기 (L로
방향 결정)

L 이동 (클릭하면
없기 모드)

R 비무장 모드 []
무기 떨어뜨리기 []
특수 장비 사용 [또는]



XBOX
가이드

Xbox 가이드의 기본 설정이 개인의 게임 설정보다 우선하여 적용될 수 있습니다. 옵션 메뉴에서 변경한 사항이 게임에 적용되지 않는 경우, Xbox 가이드의 설정과 충돌을 일으키는 것이 아닌지 확인하십시오.



기본 기능



2차 기능



무기 바꾸기



제장전



근접 공격



동작
(상황에 따라
달라짐)



일시 중지/
계속



시선 이동

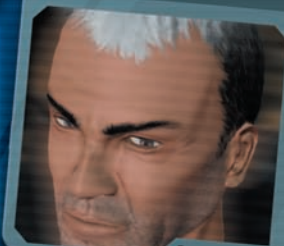
**INTERNAL MEMO
CONFIDENTIAL**

APER SECURE - 0112
ID 100020233
RETINAL CHECK
PASSED
CLEARANCE IS **A2**
DOCUMENT WILL
DISSOLVE IN:
2-H 32-M 3-S

우리는 이 자들을 상당 기간 동안 주시해 왔어. 이들의 데이터를
읽어두는 것이 앞으로의 작전에 도움이 될 거야. 이들은 최근 우리
'특수 프로젝트'의 비밀에 제법 가까이 접근했지만, 이런 시서궤란한
현상금 사냥꾼들에게 호락호락 당할 순 없지. 정보를 더 얻고 싶거든
내가 홀로그램 화상 회의를 열도록 하지. 다음번에 시내에 나올 일이
있으면 나한테 d-PAL로 연락해. 요새 뭔가 심상찮은 감사가 느껴져.
자네도 그게 뭔지 알고 싶겠지?

잭 다크

1969년 4월 28일생. 혈액형: A형



96640-1

해군 제대 뒤 경찰이 되었으나 어떤 시연으로
경찰직을 그만두고 생계를 꾸리기 위해 현상금
사냥꾼으로 전락. 무뚝뚝하고 거만한 성품이지만
전투 경험이 풍부하며 어떤 상황에서도 동요하지
않아 팀 리더로서의 자질도 뛰어나.

조안나 다크

2000년 3월 20일생. 혈액형: O형



10035-2

잭 다크의 딸. 현상금 사냥꾼이 되기 위해 훈련을
받는 중. 신체 능력이 뛰어나고 머리 회전도
빠르지만, 감정을 절제하지 못하고 성격이 급하여
앞뒤 가리지 않는 것이 단점. 아버지가 자신을 과잉
보호한다며 반발심을 갖고 있음.

찬드라

1998년 11월 21일생. 혈액형: AB형



01192-8

다크 베일 본드(DBB) 3인조의 일원으로
수수끼리로 가득찬 인물. 잭 다크가 디트로이트
경찰로 근무할 때 잡힌 해커로 미지못해 협력하는
사이가 됨. DBB 창단 멤버로 활동 첫날부터 작전
계획과 지원에 핵심적인 역할을 맡았음.

Ex-rental ~~Scandinavian~~ holocausts!
Connect up to the main grid and play the pros! Fully working with only
minor scorching. Safety protocols disabled!
ID#6652 - Voice only

다크 베일 본드

전문가만의 완벽한 비밀 보장

담보, 연방 및 이민
채권 환영

조사 대행 서비스

30년 경력의 전직 베테랑 경찰들로 구성된 막강 조사팀
퀵드 및 신경링크 설비

전세계 고객 환영
D-pal 및 10X - 직불 카드로 결제 가능

FREE CALL!

IDEX I.D#2208 - DARK 01

Sports Almanacs for sale
All years available. Would suit youngster with an eye on the future.
Call I.D#9778 Outfahere and ask for Mark

훌륭한 에이전트라면 언제 어디서든 주변의 상황과 지형지물을 최대한 이용하여 각종 전투에서 우위를 점할 수 있어야 합니다.



엄폐하기

엄폐에 사용할 수 있는 물체나 지형지물에 접근하면 엄폐 **동작 안내**가 화면에 나타납니다. **A**를 눌러 엄폐한 후, **RT**를 사용하여 작위 방향을 바꾸거나, **RT**를 사용하여 사격할 수 있습니다. 엄폐 모드를 해제하려면 **A**를 다시 누릅니다.

메인 메뉴의 하위 옵션인 **컨트롤러 옵션**에서 엄폐 및 엄폐 모드 해제를 위한 컨트롤 방식을 변경할 수 있습니다.

구르기

전투 중에 제빨리 구르려면 **LB**과 **LB**를 함께 사용하십시오. 끊임없이 움직이면 적이 정확하게 조준하기가 힘들 것입니다. 그러나 구를 때 받은 공격의 데미지는 평소보다 더 크다는 사실을 기억하십시오.

조준 모드

정확하게 조준하려면 **RT**를 누른 채로 움직입니다. 그러면 **조준 모드**로 들어가고 더 쉽게 조준할 수 있지만 움직이는 속도는 느려집니다.

현재 장비 중인 무기에 따라 스크프를 사용할 수도 있습니다. 이 경우 **RT**를 누르는 강도에 따라 줌 레벨이 달라집니다. 줌을 제대로 하고 싶으면 **RT**를 끝까지 누르십시오.

양손 가능 무기

같은 종류의 피스톨이나 몇몇 경기관총 한쌍을 획득한 경우 양손으로 사용이 가능합니다. 양손을 사용하는 경우 화력은 강화되지만 조준 모드는 사용할 수 없습니다. 왼손에 든 무기를 발사하려면 **RT**를 누르십시오.

수류탄과 콤팩트 실드 또한 피스톨이나 경기관총과 더불어 양손으로 사용할 수 있습니다. 하지만 이런 경우 2차 기능은 사용할 수 없습니다. 무기를 양손으로 사용하려면, 원하는 조합이 나올 때까지 무기를 변경하십시오.

무기 습득

땅에 있는 무기를 집어들려면 무기 위로 지나가십시오. 이미 소유하고 있는 무기인 경우 탄약만 자동으로 추가됩니다.

슬롯이 부족하여 새 무기를 습득할 수 없다면, 장비한 무기와 교체할 수 있습니다. 떨어져 있는 무기 위에 선 채 **Y**를 누르면 현재 장비한 무기를 버리고 새로운 무기를 장비하게 됩니다.

무기 떨어뜨리기

무기 슬롯이 부족한 경우 새 무기를 습득할 때 기존의 무기를 자동으로 떨어뜨리게 됩니다. 물론 **RT**를 누르면 언제든지 수동으로 무기를 내려 놓을 수 있습니다. 무기가 없거나 특정 무기가 필요한 팀원에게 무기를 줄 때 유용한 방법입니다.

무기 감추기

언제라도 무기를 감추고 비무장으로 작전을 수행할 수 있습니다. 드러내놓고 무기를 들고 다니기가 마땅치 않은 상황에서 유용합니다. 어떤 무기를 장비했느냐에 따라 움직이는 속도가 달라진다는 사실도 알아 두십시오. **RT**를 누르면 무기를 감출 수 있습니다.

무기 탈취

○을 눌러 무기를 손에 들지 않은 상태에서 **RB**를 누르면 적의 무기를 탈취할 수 있습니다. 무기를 뺏고자 하는 적의 바로 앞에서 시도해야 하며, 무기 슬롯에 빈 자리가 있어야 성공할 수 있습니다.

대화

작전 수행 중 대화를 시도해서 임무를 풀어나가야 하는 경우가 종종 있습니다. 상대방과 대화를 하는 방법에는 속이기, 협박하기, 회유하기의 세 가지가 있습니다. 이는 ○를 사용해서 선택할 수 있습니다. 일반적으로 상대방이 당황한 것 같으면 속이고, 조조해 하면 협박하고, 우호적으로 보이면 회유하는 것이 좋습니다. 대화 기술을 잘 활용하면 작전 수행에 도움이 되지만 그렇지 못하면 오히려 위험해질 수 있습니다.

조종

심각한 전투를 벌이는 와중에도 적이 당신을 조종하는 말을 던질 때가 있습니다. 당신도 지지 말고 더 날카롭고 제치있게 되받아 주십시오. 적이 조종하는 말을 던지면 화면에 ○로 선택할 수 있는 답변이 나타납니다. 알맞은 방향을 눌러서 재빨리 받아치면 적이 당황하거나 화를 내며, 이 때를 틈타 공격하면 상당한 데미지를 줄 수 있습니다.

뛰어내리기

건물 1층 높이에서는 뛰어 내려도 비교적 안전합니다. 이 높이에서 떨어지면 일시적으로 움직이는 속도가 느려지고 약간의 데미지를 입지만, 곧 원상복구됩니다. 하지만 이보다 더 높은 높이에서 떨어지면 위험합니다.

포탑

중화기가 배치된 포탑은 지상에서, 또한 호버크레프트 같은 차량에 탑재된 형태로 많이 찾아볼 수 있습니다. 포탑에 설치된 무기도 탈취하거나 교체가 가능하지만, 무한대의 탄약과 재장전이 필요 없는 등의 장점은 무기가 포탑에 설치되어있을 때만 해당된다는 사실을 기억하십시오.

사다리

사다리에 접근하면 사다리 **동작 안내**가 화면에 나타납니다. **A**를 누르면 들고 있는 무기를 어깨에 메고 사다리에 한 발을 올려놓게 되고, **○**을 위아래로 움직이면 사다리를 올라가거나 내려옵니다. 사다리 위에서 **A**를 누르면 신속하게 미끄러져 내려올 수 있습니다.

하강 로프

하강 로프에 접근하면 하강 로프 **동작 안내**가 화면에 나타납니다. **A**를 누르면 하강 로프를 사용하여 아래로 내려갈 수 있습니다.



무기 및 전투 장비

2차 기능을 사용하려면 **RB**를 눌렀다가 뗍니다.

3차 기능을 사용하려면 **RB**를 누른 상태에서 **LT**를 누릅니다.

피스톨

SP(84 기능)

장전수: 9발

2차 기능: 소음기

3차 기능: 플래시

스코프가 표준 장착된 피스톨로 사용자에게 알맞도록 개조할 수 있는 폭이 넓습니다. 2차 기능인 소음기를 부착하여 적을 몰래 사살할 수 있으며, 3차 기능으로 플래시가 있어 어두운 곳에서도 사용이 용이합니다.



팔콘(영신 기능)

장전수: 18발

2차 기능: 파이어크래커

파괴력은 약하지만 정확성이 높고 연사 속도가 빨라 프로들이 애용합니다. 2차 기능을 사용하면 탄창을 땅에 던진 후 총알이 한 발씩 차례대로 발사되어 적을 교란시킬 수 있습니다.



메그넬(영신 기능)

장전수: 6발

2차 기능: 교란탄

적을 확실하게 처리할 수 있는 무기를 선호하는 사람들에게 일맞은 6연발 총으로 놀라운 파괴력을 자랑합니다. 2차 기능인 교란탄은 소리없이 발사되어 늦게 폭발하므로 레이더에서 자신의 위치를 속일 수 있습니다.



메그넬 4(영신 기능)

장전수: 9발

2차 기능: 코너 샷

원거리 사격에 적합한 첨단 군용 피스톨입니다. 2차 기능은 탄환이 자력을 띄도록 하여 벽에 맞은 후 방향이 꺾여 나가게 합니다. 이를 활용하면 모퉁이 뒤에 있는 적도 사살할 수 있습니다.



사이드시크 1(영신 기능)

장전수: 6발

2차 기능: 신경 마비

현상금 사냥꾼들이 즐겨 사용하는 휴대용 신경 마비 피스톨입니다. 2차 기능인 고농축 신경 마비 탄환에 맞으면 목표물은 일시적으로 심각한 정신적 피해를 입으며 적과 이군을 구분하지 못하게 됩니다.



중화기

M80

장전수: 80발

2차 기능: 가시 지력(탄약 4발 사용)

명중률이 낮은 편이지만 벨트식 탄창을 사용한 무수무수한 화력이 그런 약점을 상쇄합니다. 2차 기능인 가시 지력을 사용하면 자량을 비롯한 적의 주격을 효과적으로 방해할 수 있습니다.



플라즈마리퍼

장전수: 40발

2차 기능: 클록

폭발력을 가진 고열의 플라즈마를 내뿜습니다. 2차 기능은 플라즈마 에너지를 위장막으로 변환하는 것입니다. 저가 충전식으로 전원을 공급하므로 무한대로 발사할 수 있지만 충전된 에너지가 빠르게 소진되는 단점이 있습니다. 특히 클록 상태에서는 에너지 소모가 더욱 커집니다.



로켓 발사기

장전수: 4발

2차 기능: 수동 유도 장치

엄청난 파괴력을 가진 로켓을 발사합니다. 2차 기능인 수동 유도 장치를 사용하면 탄두에 내장된 카메라를 통해 로켓을 직접 목표로 유도할 수 있습니다. 단, 도중에 로켓의 연료가 떨어지면 바로 폭발합니다.



경기관총

DW-P5

장전수: 24발

2차 기능: 소음기

3차 기능: 플래시

중급 레벨의 DW-P5는 자체 스코프를 갖추고 있으며 조작도 매우 간편합니다. 2차 기능인 소음기는 잠입 작전 시 유용하게 사용되고, 3차 기능인 플래시는 어두운 곳에서 사용할 수 있습니다.



UCI 디버라이어터 (양손 기능)

장전수: 24발

2차 기능: 부비 트랩

강력하지만 명중률은 다소 떨어지는 무기로, 일단 쏘고 보는 스타일을 선호하는 사람에게 알맞습니다. 2차 기능을 사용하면 내장된 폭발 장치를 활성 시킨 후 바닥에 내려놓게 됩니다. 이때 누군가 가까이 가면 폭발합니다.



CMP150 (양손 기능)

장전수: 24발

2차 기능: 홀로그램

높은 정확성과 연사 속도를 제공하여 근거리의 적을 사살하는데 매우 효과적인 무기입니다. 2차 기능인 홀로그램 투영기로 적을 혼동시킬 수 있습니다.



RCP-90

장전수: 40발

2차 기능: 위험 감지기

3차 기능: 제프로그래밍

탁월한 연사 속도와 더불어 뛰어난 2차 기능 및 3차 기능을 자랑합니다. 2차 기능을 사용하면 위험 요소를 신속하게 탐지할 수 있으며, 3차 기능으로는 센트리 건, 지뢰, 보안 카메라와 같은 전자 장치를 제프로그래밍 할 수 있습니다. 제프로그래밍할 목표를 조준한 다음 **A**를 누르십시오.



어썰트 라이플

KSI-74

장전수: 30발 / 작살 1개

2차 기능: 작살

거칠고 강력한 어썰트 라이플입니다. 점발사격을 했을 때 가장 효과적입니다. 2차 기능인 작살을 사용하면 적을 몰래 제거할 수 있습니다.



FAC-16

장전수: 30발 / 유탄 1개

2차 기능: 유탄 발사기

3차 기능: 소음기

스코프를 기본으로 갖추고 뛰어난 정교함을 자랑하는 군용 라이플입니다. 2차 기능은 물체와 접촉하는 즉시 폭발하는 유탄 발사기입니다. 3차 기능인 소음기를 장착하여 적을 몰래 사살할 수도 있습니다.



BFA-990

장전수: 20발 / 유탄 6개

2차 기능: 바운드 유탄 발사기

3차 기능: 나이트 비전

스코프가 내장된 강력한 화력의 보병용 총기로써 2차 기능으로 바운드 유탄 발사기가 장착되어 있습니다. 유탄의 활용성을 극대화 하기 위해, 벽이나 천정에 한 번 탕기고 난 뒤에 폭발하도록 설계되었습니다.



발트 1

장전수: 30발

2차 기능: 센트리 건

간편한 휴대성과 빠른 연사 속도를 두루 갖춘 강력한 무기입니다. 전자동 센트리 건으로 변형되어 스스로 적을 공격하는 2차 기능을 제공합니다. 아전에서 컴퓨터를 필요로 하는 요원들이 애용하며 구동 OS는 Windows® 2020입니다.



접근전용 무기

바이블레이드

타격 반경: 최대 2미터

2차 기능: 방어벽

알 수 없는 힘으로 공명하는 날이 달린 무기로, 훈련받은 자의 손에 쥐어지면 무시무시한 위력을 발휘합니다. 2차 기능인 방어벽을 사용하면 날아드는 충격을 튕겨낼 수 있습니다.



DEF-1271

장전수: 6발

2차 기능: 레이더 스캔

3차 기능: 미믹

시각전에서 최고의 파괴력을 제공하는 무기입니다. 특수 장치를 갖추어 소지자 및 주변의 이군을 적 레이더 스캔에 드러나지 않게 합니다. 2차 기능은 일정 영역을 스캔하여 모든 목표물을 레이더에 표시하지만 소지자도 적에게 노출됩니다. 3차 기능은 소지자를 적 레이더에 이군으로 표시합니다.



램셋 실드 (양손 기능)

방탄 수지 두께: 6,35밀리미터

근접 전투시 완벽한 안전성을 보장하며 가벼운 충격전에서도 유용한 방어 도구가 됩니다. **U**를 당기면 방패를 올려서 머리까지 보호할 수 있습니다. 또한, 방패가 투명하기 때문에 보통 때와 같은 시야를 확보할 수 있습니다.



투척 무기

수류탄 (양손 기능)

살상 반경: 5미터

2차 기능: 양손 기능

폭발 시 발생하는 수 많은 파편으로 적을 살상하는 무기입니다. 4초의 타이머를 내장하며 타이머가 0이 된 후에 던지면 접촉 시 폭발합니다. 피스톨이나 경기관총과 함께 양손으로 사용 가능합니다.



타이머 폭탄

살상 반경: 2미터

2차 기능: 원격 폭발

적의 추격을 저지하는 데 효과적인 무기입니다. 근접한 적을 감지하여 폭발하도록 설치할 수 있으며 2차 기능을 사용하면 여러 개의 지뢰를 설치한 후 한 번에 원격으로 폭발시킬 수 있습니다.



회동무기

비무장시 생존율: 0%

2차 기능: 중력 실드

탱스텐 합금으로 만든 날을 부착한 실험적인 무기로써 왼쪽 트리거를 사용하여 목표물을 고정시킬 수 있습니다. 내부 장착된 소형 반중력 장치는 제공시간을 늘림과 동시에 2차 기능인 중력 실드를 제공합니다. 중력 실드는 유탄과 로켓을 방어할 수 있습니다.



신광탄 (양손 기능)

유효 반경: 50미터

2차 기능: 양손 기능

강렬한 빛과 소리를 동반한 폭발로 적의 감각을 마비시킴으로써, 이후 이군의 신속한 공격이 가능하게 합니다. 피스톨이나 경기관총을 장비한 상태에서 다른 손으로 사용 가능합니다.



저격 무기

자살

장전수: 단발

2차 기능: EMP 발생기

각막의 움직임을 따라 목표물을 추적하는 스코프를 갖춘 세계 최고 수준의 스나이퍼 라이플입니다. EMP 기능을 보유하고 있어 적 레이더 및 기타 전자 장비를 교란시킴과 동시에 적의 위치를 주위의 모든 레이더에 선명하게 드러나도록 합니다.

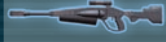


소나웨이브

장전수: 30발

2차 기능: 엑스레이

극비리에 제작된 실험 무기로서 고전위 입자를 연달아 발사해서 적을 해칠 수 있습니다. 2차 기능인 엑스레이를 사용하면 벽 너머에 있는 적도 확인이 가능합니다. 과열되기 쉬운 것이 단점입니다.



특수 장비

본 게임의 특수 장비는 다양합니다. 협동 플레이나 다크올스 모드에서 전사한 동료의 실려내는 부활 킷, 원격 조종으로 추적이나 폭파 작전에 사용하는 캠프아이, 음성 분석 기능을 갖추고 있는 오디오스코프 등 여러 가지가 있지만 다음에 소개하는 세 가지 장비가 가장 많이 활용됩니다.

각 장비를 사용하려면 사용 방법을 숙지해야 합니다. 사용을 중단하려면 **Y**를 누르십시오.

하이테크 이커

전자 시스템을 해킹할 때 필수적인 도구입니다. 하이테크 요원이라면 항상 휴대하는 장비입니다.



사용 방법: 커서가 침입 방지 장치(ICE)를 나타내는 파란색 블록을 지날 때 **A**를 눌러 블록을 제거하십시오. 빨간색 블록을 한 번 누르거나 이안색 블록을 두 번 누르면 이전 단계로 돌아갑니다.

핀 컨트롤러

고전적인 기계식 문을 열 때 사용합니다. 이 섬세한 장비를 사용하면 어떤 복잡한 자물쇠도 열 수 있습니다.



사용 방법: **1**을 사용하여 각 핀의 정확한 위치를 찾아 해제하십시오. 컨트롤러의 진동 기능이 설정된 경우 컨트롤러가 진동하면서 중앙에 있는 원의 색깔이 바뀌고 작아지면 해제되고 있다는 의미입니다. 해제된 핀은 녹색으로 표시됩니다.

폭파 킷

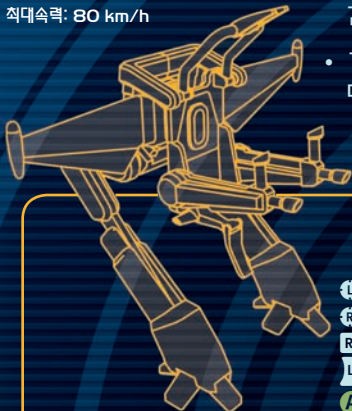
잠긴 문을 공공대머 여는 것보다 벽을 부수는 게 낫다면, 폭파 킷을 사용하십시오.



사용 방법: 사각형 조각을 돌려 회로를 연결하십시오. **1**을 사용하여 조각을 선택한 다음 **A**를 눌러 회전시킵니다. 사각형 조각의 색깔이 바뀌면 폭파 신호가 통한다는 의미입니다.

제트팩

최대속력: 80 km/h



- 최첨단 개인용 비행장비(PFD)로 끈기 모드 기본 지원
- 기본 비행 기능에 쌍발 기관총 탑재로 다양한 작전에 활용 가능

- ① 가속, 정지, 좌우 이동
- ② 좌우 회전, 위아래 보기
- RB 비행/착지(자성에서 가까운 경우)
- LT 고도 상승(누르고 있으면 선회, 놓으면 하강)
- A 사용/예제

데이터다인이 선보이는
최첨단 개인 비행 장비!

호버크래프트

최대속력: 100 km/h



- ① 가속, 정지, 좌우 이동
- ② 좌우 회전
- A 탑승/이ջ

- 운전석, 사수석 및 운전석 양 옆에 병력 탑승 가능
- M60, 플라즈마 라이플, 로켓 발사기 등의 세 가지 중화기를 포탑에 탑재 가능

컴뱃 아레나

컴뱃 아레나에서의 멀티 플레이는 크게 테스매치와 다크올스로 나눌 수 있습니다. 메인 메뉴에서 컴뱃 아레나를 선택하면 두 가지 모드 중 원하는 것을 즐길 수 있습니다.

컴뱃 아레나에서는 적절한 연결 모드를 선택해야 합니다. 로컬, 시스템 연결, Xbox Live 세 가지가 있습니다.

로컬

본체 하나에서 혼자 붓과 대결하거나 최대 4명의 플레이어가 다른 플레이어나 붓을 상대로 하면 분할 게임을 즐길 수 있습니다.

시스템 연결

LAN으로 연결된 다른 본체의 플레이어와 대결합니다. 4명까지 화면 분할 플레이가 가능합니다.

XBOX LIVE

Xbox Live에서 언제, 어디서나, 누구와 함께 게임을 즐길 수 있습니다. 게이머 고유의 프로필(게이머 카드)을 만들어 친구들과 채팅하고 음성 및 영상 메시지를 주고 받을 수 있습니다. 또한 Xbox Live 마켓플레이스에서 새로운 콘텐츠를 다운로드할 수도 있습니다. 지금까지 경험해 보지 못한 새로운 온라인 커뮤니티를 Xbox Live에서 경험해 보십시오.

XBOX LIVE에 연결하기

Xbox Live를 사용하려면 Xbox 본체를 인터넷에 연결한 후 Xbox Live 서비스에 등록해야 합니다.

자세한 정보는 www.xbox.com/kr/live/connect를 방문하십시오.

화면 분할

플레이어를 추가하려면 추가된 컨트롤러에서 **START** 버튼을 누르십시오.
플레이어는 기본 프로필이 부여되지만 원한다면 **Xbox 가이드**에서
임의의 프로필을 선택할 수도 있습니다.

랭킹 게임 vs 비랭킹 게임

전체 통계는 랭킹 게임에서만 유효하며 변경할 수 있는 설정 옵션도
몇 가지 안 됩니다. 비랭킹 게임에서는 어떤 설정의 플레이도 가능합니다.

순위표

힘들게 성취한 전투 실적을 전세계 특급 플레이어들의 실적과 비교해
볼 수 있는 옵션입니다. 자신보다 뛰어난 플레이어들이 많다고 좌절할
필요는 없습니다. 훈련을 거듭하면 누구나 특급 에이전트가 될 수
있다는 것을 잊지 마십시오.

팀

각 팀은 싱글 플레이 게임에서 등장하는 캐릭터들로 구성됩니다.
게임 운영자는 서로 대결할 두 팀을 선택해야 하며, 같은 팀을 선택할 수
없습니다.

퀵 데스매치

데스매치 게임을 시작하는 가장 빠르고도 간편한 방법입니다.
연결 속도 등의 여러 가지 기준에 따라 대기실을 찾습니다.

퀵 다크옵스

퀵 데스매치 옵션과 유사하며 **다크옵스** 게임을 빨리, 그리고 손쉽게
시작할 수 있습니다.

조건 매치

조건 매치를 사용하면 참가할 수 있는 대기실 목록으로 돌아가며 수동으로
대기실을 검색하여 선택할 수 있습니다. **조건 매치** 검색 페이지에서 옵션을
변경하여 검색 범위를 줄일 수 있습니다.



데스매치

데스매치는 데이터다인 사의 걸작품으로, 플레이어는 가상 공간에서 다양한 무기를 사용하여 전투를 벌이게 됩니다. 전 세계에서 폭발적인 인기를 끌고 있으며, 몇몇 최고의 플레이어들은 연예인 못지 않은 유명인사입니다. 랭킹에 미련이 없다면 게임의 규칙을 원하는 대로 바꿀보십시오. 봇을 추가해서 게임의 스킬을 배가시킬 수도 있습니다.

KILLCOUNT

개별 전투입니다. 적을 가장 많이 사살한 플레이어가 승리합니다.

TEAM KILLCOUNT

팀별 전투입니다. 적을 가장 많이 사살한 팀이 승리합니다.

CAPTURE THE FLAG

팀별 전투입니다. 각 팀은 적의 기지에서 깃발을 탈취하여 이군 기지로 귀환하는 것을 목표로 합니다. 깃발을 가장 많이 탈취하여 귀환한 팀이 승리합니다.

TERRITORIAL GAINS

팀별 전투입니다. 중립 지대인 고지 여러 개를 점령하고 점수를 획득할 때까지 버티는 시나리오입니다. 가장 많은 목표 지역을 점령 및 사수한 팀이 승리합니다.

다크옵스

다크옵스는 라운드 단위의 멀티플레이 게임으로, 데스매치보다 속도감은 느리지만 좀더 정교한 전술이 필요합니다. 플레이어는 각 라운드마다 자신이 보유한 자금으로 무기를 구입해야 합니다. 적을 죽이거나 시나리오상의 임무를 완수하면 자금을 획득할 수 있습니다.

ERADICATION

팀별 전투입니다. 생존한 팀원이 있는 팀이 승리합니다.

ONSLAUGHT

팀별 전투입니다. 한 팀은 기지를 방어하고, 생명은 하나이며 다른 게임처럼 무기를 구입할 수 있습니다. 다른 팀들은 기본 무기만을 장비할 수 있으나 생명은 무한입니다. 기지를 방어하며 가장 오래 버티는 팀이 승리합니다.

INFECTION

개별 전투로, 플레이어는 '감염자'와 '비감염자'로 나뉩니다. 대부분의 플레이어는 비감염 상태에서 게임을 시작하며, 플레이어가 죽으면 감염자가 됩니다. 비감염자가 끝까지 살아남으면 그 플레이어만이 점수를 획득합니다. 감염자가 모두를 감염시키면 그 플레이어만이 점수를 획득합니다. 점수가 가장 높은 플레이어가 최종 승자가 됩니다.

SABOTAGE

팀별 전투로 즐길 수 있는 게임으로, 상대 팀의 아이템에 가장 큰 데미지를 입힌 팀이 승리합니다.

기본 옵션

게임 설정을 변경하기 전에 기본값이 레벨에 따라 서로 다르다는 사실을 기억하십시오. 각 레벨의 기본값은 가능한 한 생생하고 만족스러운 전투를 즐길 수 있도록 맞추어져 있습니다. 물론 특정한 시나리오를 원하거나 기본에 따라 다양한 분위기를 즐기고 싶으면 언제든지 기본값을 변경할 수 있습니다. 다만 특정 설정이 각각의 레벨에 동일한 분위기나 게임 환경을 만들어내는 것은 아닙니다.

추가 옵션

컴백 이레나 플레이에 어느 정도 익숙해지면 이 옵션을 이용하여 본인의 입맛에 맞는 전장을 만들어 즐길 수 있습니다.

맺음말

이제 교본을 읽는 시간은 끝났습니다. 데스크에서 겪을 수 있는 각종 상황은 단순히 말로 설명할 수 없으니 직접 느껴보십시오. 이 안내서를 덮고 우리 게임의 세계로 한 발 디디는 그 순간부터 고백님은 진정한 전투의 스킬을 온 몸으로 체험할 수 있습니다. 데이터다인을 선택에 주셔서 감사합니다.

데이터다인

Your life | Our hands

PERFECT DARK

ZERO TEAM

Lead Designer & Project Lead
Chris Tilston
Producers
John Cousins
Lee Schumann
Lead Software Engineer
Kieran Connell
Lead Background Artist
Sam Jones
Lead Animation
Jon Mummery
Lead Prop Artist
John Doyle
Concept Artist
Will Overton
Lead Character Artist
Kevin Bayliss
Design, Story & Script
Dale Murchie
Multiplayer Design
Duncan Botwood
Assistant Designer
Ben Bullimore
Vehicles & Editor
Stewart Needham
Game Engine, Physics & Optimisation Lead
David Thomas
Scripting & Special Effects
Cliff Ramshaw
AI & Character System
Lee Hutchinson
Mini-Games
Multiplayer & Cut-Scenes
Jens Restemeier
Networking
War Monmonds
Multiplayer
Dave Hored
Player Control & Animation
Nicklas Makin
Weapons & Additional HUD
Laurie Cheers
Audio & Localisation
James Lawrence
AI Level Setup & Bosses
Rod Boyd
Effects
Bjorn Madsen
Go-Down
Ian Bolton
Additional AI & Bosses
Adam Kitching
Interface & HUD
Gameplay
Additional Programming
Michael Evans
Bots
Kieran
D'Archaubaud
Additional Programming
Chris Vine
Chris Pigas
Tom Cherry
Software Testing
Tom Hill
Characters
Ryo Agarie
Sergey Rakhmanov
Donnchadh Murphy

Additional Thanks

Ken Lobb, Phil Spencer, Shane Kim, Peter Moore, Kiki Wolfkill, Curtis Neal, Phil Teschner, Andrew Franklin, Dustan Gourlie, Jimmy Bischoff, Marwan Jubran, Mike Ruete, Steve Dolan, TJ Duez, Mark Terrano, Jason Strayer, Tian Lim, Patrick O'Kelley, Jeff Sullivan, Oliver Miyashita, Stacey Law, and James Coliz and James Coliz, Lionbridge Technologies, Inc.

Rare Hardware & Support
 Pete Cox
 Doug Crouch
 Mark Green
 Head of Rare Test
 Huw Ward
PDZ Test Lead
 Luke Munton
Rare Test Team
 David Wong
 Chris Stevenson
 Liam Davey
 Gary Phelps
 Anthony Salway
 Hinesh Patel
 Scott MacDowall
 Christian Leech
 Simon Holmes
 Matthew Smalley
Volt Europe
 Richard Edmondson
 Laura Fox
VMC
 Kieron Clarke
 Andy Wetherell
Lead Tester
 John Davies
Testers
 Simon Kemp
 Sultan Ull Haq
 Andrew Davies
 Dave Hopley
 Anthony Abruzzi
 Simon Holmes
 Michael Biggs
 Steve Faulkner
 Jason Leckie
 Mike Barnett
 Tony Jordan
 Jagdish Sandhu
 Sean Dudley
 Mike Bunning
 Matthew Feeney
 Drew Stevens
 Asim Ahmed
 Keith Gordon
 Kelvin Moore
 Andrew Preston
 Paul Michael
 Carl Mitchell
 Daniel Coles
 Edwin Davies
 Steven Grayby
 Tom Brookler Jones
 Tim Williams
 Matt Parker
Outsource Media
Voice Director
 Mark Estdale
Engineers
 Jeremy Taylor
Post Production
 Dean Gregory
 Trevor Bent
 James Lynch
Voice Talent
 - English -
 - Laurence Bouvard
 Joanna Dark
 Jo Wyatt-Chandra
 John Guerassio-John
 John Kay Steel
 Carrington
 Togo Igawa
 Zhang Li
 Naoko Mori-Mai
 Krystina Hill
 Jonathan Steinberg
 Martin T Sherman
Killian
 Don Guerassio-
 Zeigler
 Don McKinnis
Dr. Carol

Glen Wraage
Brother Clay
Dan Russell
Brother Virgil
Steve Hoag Wynne
Jay Benedict
Dan Russell
Rupert Farley
Ian Porter
Doug Cockle
Kayvan Novak
Brad Pitt
Quarie Marshall
John Kay Steel
Eveline Novakovic
Duncan Botwood
Steve Malpass
Jamie Hughes
James Ellis
Ben Cullum
John Silke
Rare Testing All
Male Voice Choir
Field Recording
Steve Burke
James Ellis
Matthew Lee
Johnston
Jerry Schroeder
Tawn Perkowski ●

Microsoft
Producer
Chris Kimmel
Executive Producer
Jim Veevaert
Program Management
Jennifer
Christensen
Eamonn Veen
Test Lead
Rick Lockyear
Test Manager
Tom Arnold
Testers
Chris Hind
Chris Liu
Dan Tunell
David Gasca
Karie Daniel
Matt Shimabuku
Michael Forgey
Michael Kline
Adam Johnson
Benjamin Haynes ●
Brian Fissel ●
Brian McGee ●
Chad Hakeman ●
Chris James ●
Christopher Klepac ●
Christopher
Slycord ●
Damian Smolko ●
Dan Ballmer ●
Dan Nations ●
David Hayes ●
David Peterson ●
Eric Anderson ●
Eric Brown ●
Evan Lewis ●
Federico Johnson ●
Graham Weatherly ●
Jake Glibar ●
Jason Brown ●
Jeff Anderson ●
Jeremy Frazier ●
Jeremy Jansen ●
Jessica Bourne ●
Joe Arconti ●
Joel Straight ●
Jonathan Courney ●
Justin Anderson ●
Justin Crabtree ●
Justin Towle ●
Kristen Linstedt ●

- Luis Delgado
- Eberhardt
- Matthew Dobervich
- Michael Garrity
- Michael Gombasy
- Mike Mally
- Nat Schwartz
- Nathan Schneider
- Paul Kilanowski
- Peter Carrier
- Robert Shnolot
- Robert Ulrich
- Robert Hefele
- Rodney Lo
- Ryan Scott
- Scott Miller-SDET
- Scott Mizzi-Gili
- Silas Ray
- Ted Lockwood
- Thomas Elliott
- Timothy
- Christensen
- Tim Morel
- Trevor Homer
- Brian Fetty
- Brian Noonan
- Greg Hefele
- Joe Ezell
- Joel Jackson
- John Thomas
- Matthew Germann
- Theodore Lankford
- Global Product Manager
- John Dongelmans
- Group Product Manager
- Peter Kingsley
- Lead Marketing Manager
- Justin Kirby
- Public Relations Manager
- John Martin
- Software Development Lead
- Jeff Spradling
- Software Development
- Phil Bergman
- Dan Weisman
- Glenn Doren
- User Research Engineer
- David Quiroz
- User Experience
- Keith Cirillo
- Beth Demetrescu
- Packaging Engineer
- Duane Colbert
- Print Design Lead
- Dana Ludwig
- Story Consultants
- Marc Guggenheim
- Erik Trautmann
- Localization
- Vincent Spencer
- Microsoft Korea
- Ji Young Kim
- Kyoungho Han
- Sang Min Park
- Sang Wook Park
- Aaron Pfeiffer (Marketing)
- Business
- Jim Hawk
- Tim Stuart
- Licensing
- Erik Trautmann
- Nancy Fignatner
- Alison Stroll
- Sandy Ting
- Web Site
- Dave Pierot
- John Peoples
- Jason Carlson
- Jason Craft

제작권

한국에서 구입한 XBOX 360 게임 소프트웨어("게임")를 위한 제한 보증서

보증

Microsoft Corporation("Microsoft")은 본 게임의 최초 구입자인 귀하께 본 게임 구입 후 180일 동안 동등한 매뉴얼에 기재된 바와 같이 실행됨을 보증합니다. 이 기간 내에 본 보증서가 보장하는 바와 달리 본 게임에 이상이 있는 경우 아래 기재된 절차에 따라 귀하께서 구입하신 판매점의 선택에 따라 무료로 이를 수리하거나 교환 받을 수 있습니다. 본 제한 보증서는 본 게임이 영업용 또는 상업용 목적으로 사용되거나, 본 게임에 발생하는 문제가 사고, 남용, 바이러스 또는 오용과 관련된 경우에는 적용되지 않습니다.

180일 내 반환

보증과 관련한 요청은 귀하께서 구입하신 판매점에 하여야 합니다. 본 게임을 구입 영수증 사본과 귀하께서 경험한 문제점에 대한 설명과 함께 귀하의 판매점에 반환하십시오. 판매점은 그 선택으로 본 게임을 수리 또는 교환하여 드릴 것입니다. 교환된 게임의 경우 게임 최초 구입으로부터 180일, 또는 교환 시점부터 30일 중 나중에 도래하는 기간까지 본 보증이 유효합니다. 어떠한 이유로 본 게임을 수리 또는 교환할 수 없는 경우 귀하께서 게임 구입을 위하여 지출한 가격의 범위 내에서 귀하께서 임의 통상 예상되는 직접적인 손해(그 밖의 손해는 제외함)만을 보상 받으실 수 있습니다. 위와 같은 사항(수리, 교환 또는 손해 제한)은 귀하께서 받으실 수 있는 유일한 구제 수단입니다.

제한

본 제한 보증서는 다른 모든 명시적인 또는 법령상의 보증, 조건 또는 의무를 대체하는 것으로, 그 밖에 Microsoft, 그 판매점 또는 공급자 등을 구속하는 다른 보증은 없습니다. 본 게임 또는 그에 포함된 매체에 적용되는 묵시적인 보증은 위에 기재된 기간에 한정됩니다. 법률상 허용되는 최대 한도 내에서, Microsoft, 그 판매점 또는 공급자는 본 게임의 소지, 사용 또는 잘못된 작동으로 인하여 발생된 특별, 부수적, 징벌적, 간접적 또는 결과적인 손해에 대하여는 책임을 지지 않습니다. 상기 내용은 어떠한 구제 수단인 그 본질적인 목적을 달성하지 못한 경우에도 적용됩니다. 해당 법률이 묵시적 보증 기간의 제한 및 부수적 또는 결과적 손해의 배제 또는 제한을 허용하고 있지 아니한 경우 위의 손해의 배제 또는 제한은 귀하께 적용되지 아니할 수 있습니다. 본 제한 보증서는 귀하께 명시된 권리를 부여하는 것으로, 귀하는 해당 법률에 따라 다른 권리를 가질 수 있습니다.

본 제한 보증서에 대하여 질의 사항이 있으시면, 귀하의 판매점이나 아래 기재된 Microsoft로 연락 주시기 바랍니다.

대한민국: 00368 440 0090 (수신자 부담)

Microsoft Xbox 360 타이를 고객 지원 서비스

Microsoft Game Studios가 직접 제작, 유통하는 Xbox 360 타이틀과 관련해 발생한 문제에 대해서는 아래의 서비스 센터로 문의하십시오.

Microsoft Xbox 360 타이틀 고객 지원 서비스 : 00368 440 0090

(월-금 9:00~18:00, 토 9:00~12:00, 공휴일 자원/일요일 제외)

- 상기 고객 서비스 센터의 전화는 수신자 부담 전화입니다.
- 제품에 대한 검사, 교환 등에는 다소 시간이 걸릴 수도 있습니다.
- 소비자의 부주의로 미디어에 손상이 생긴 경우는 A/S 대상에서 제외됩니다.
- Microsoft가 지정된 정상적인 유통방식을 따르지 않은 제품은 A/S 대상에서 제외됩니다.

URL 및 다른 인터넷 웹 사이트 참조를 포함한 이 설명서의 내용은 예고 없이 변경될 수 있습니다. 다른 설명이 없는 한 용례에 사용된 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 및 이벤트 등은 실제 데이터가 아닙니다. 어떠한 실제 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 또는 이벤트와도 연관시킬 의도가 없으며 그렇게 유추해서도 안 됩니다. 사용자는 해당 저작권을 준수해야 합니다. 저작권에서의 권리와는 별도로, 이 설명서의 어떠한 부분도 Microsoft의 명시적인 서면 승인 없이는 어떠한 형식이나 수단(전자적, 기계적, 복사기여 의한 복사, 디스크 복사 또는 다른 방법) 또는 목적으로도 복제되거나, 공석 시스템에 저장 또는 도입되거나, 전송될 수 없습니다.

Microsoft가 이 설명서 본안에 관련된 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등을 보유할 수도 있습니다. 어떤 사용권 계약에 따라 Microsoft로부터 귀하에게 명시적으로 제공된 권리 이외에, 이 설명서의 제공은 귀하에게 어떠한 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등에 대한 어떠한 사용권도 부여하지 않습니다.

여기에 인용된 실제 회사와 제품 이름은 해당 소유자의 상표일 수 있습니다.

무단 복제, 리버스 엔지니어링, 전송, 공공 장소에서의 상영, 대여, 유료 상영 또는 복사 방지를 회피하는 행위는 엄격히 금지되어 있습니다.

© & © 2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Microsoft Game Studios 로고, Joanna Dark, Perfect Dark, Perfect Dark Zero, Rare, Rare 로고, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox 로고, Xbox Live 로고는 미국, 대한민국 및/또는 기타 국가에서의 Microsoft Corporation 또는 Rare Limited의 등록 상표 또는 상표입니다. Rare Limited는 Microsoft Corporation의 자회사입니다.



Uses Bink Video. © Copyright 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.



Manufactured under license from Dolby Laboratories.



www.tor.com

Read the book Perfect Dark: Initial Vector by Greg Rucka, in bookstores now.



www.something.com. Soundtrack available on Something Distribution.

Voice recording by Outsource Media Ltd.

Music written and performed by Dave Clynick. Produced and mixed by Andy Gray and Dave Clynick at Strongroom Studios, London. Engineered by Andy Gray. Additional Pro Tools editing and refreshments Ian Dowling. Music mastered by Tim Young at Metropolis, London.

"Glitter Girl 'Evil Side'" and "Pearl Necklace" performed by MorissonPoe, words by Jean Morisson, Music by MorissonPoe, courtesy of Ethology / Sidecar Records. Copyright 2005 In Delirium Publishing. All rights reserved. Used by permission.

"LimeLight" performed by Kepi and Kat, written by Jeff Steinmetz and Katrina Steinmetz, Urge Productions. www.urgeproductions.com All rights reserved. Used by Permission.

퍼펙트 다크 제로 웹사이트를 방문하십시오.

www.perfectdarkzero.com